

Um olhar sobre o jogo infantil 兒童的遊戲

Ana Maria Correia

Os jardins de infância, onde os pais e as mães vão tranquilos entregar os filhos antes de seguirem para os empregos, e os parques infantis, onde as crianças brincam em segurança, num espaço adaptado ao seu tamanho e à sua imaginação, não existiam na China pré-moderna, nem na Europa pré-moderna.

A expressão “parque infantil” é uma criação da Idade Moderna, reflectindo uma separação entre o mundo das crianças e o mundo dos adultos. Antes da Idade Moderna, as crianças seguiam os pais nas suas actividades no campo e ajudavam nas tarefas menos pesadas. Por lá brincavam com lama, com pequenos paus, pedras, insectos e outros animais. Os poucos brinquedos existentes eram feitos artesanalmente em madeira ou papel, sendo quase sempre as próprias crianças que os faziam. Alguns desses brinquedos de papel ainda são famosos hoje, como é o caso dos papagaios de papel. A gigantesca indústria dos brinquedos, de todas as formas, tamanhos, cores e materiais, adaptados à idade, ao local de uso e à bolsa das famílias, uns supostamente para meninos, outros para meninas, uns de desmontar, apelando à descoberta, outros, réplicas miniatura da realidade, são criações muito recentes da humanidade.

在現代化之前的中國或歐洲，均沒有那種在父母返工之前託付子女的幼兒園，也沒有專門提供兒童安全玩耍的兒童樂園。

“兒童樂園”是到了現代社會才發明出來的一個詞，反映了兒童世界與成人世界之間的區別。在現代社會之前，孩子們平時都是跟著父母去田間玩，並且幫手做一些較輕便的工作。他們在那裡玩泥巴、小木棍或石頭，亦會與昆蟲或小動物玩。他們僅有的玩具全是手工製作的木製或紙製玩具，而且幾乎總是由孩子們自己做的。其中一些紙製玩具如今仍然非常有名，例如風箏。當今世界的玩具產業規模非常龐大，孩子們有各種形狀、各種尺寸、各種顏色、各種材料的玩具，而這些玩具已經完全細分化：針對不同的年齡、不同的地點，以及不同的家庭經濟條件，均有不同的玩具供選擇。有的玩具專供男孩子，有的專供女孩子，有些是益智類的拆卸玩具，有些則是實物的模型。然而，所有這些玩具都是人類最近才創造出來的。

Na China Antiga, como na Idade Média Europeia, as crianças eram consideradas “pequenos adultos”. A infância desenrolava-se por um período curto, pois as crianças, aos sete anos de idade, já tinham quase tantas obrigações e tarefas como os adultos. Brincar era um privilégio de que só podiam gozar plenamente quando os adultos davam por terminado o dia de trabalho. O jogo não era considerado importante para o desenvolvimento físico, social e cognitivo das crianças. Pelo contrário, era associado ao vício, que desviava do bom caminho quem o praticava. Os relatos de meninos prodígio na literatura Chinesa antiga apontam sempre para crianças que não se interessavam pelas actividades despreocupadas e inconsequentes das crianças comuns. Mesmo no século XX esta ideia ainda perdura. James Yen (1890-1990), nascido na província de Sichuan, fala-nos assim da sua infância:

“A minha mãe sempre nos disse que tínhamos de andar, de nos sentarmos, de caminhar e de comer de maneira apropriada. Ela nunca nos deixou correr ou saltar. Um dia eu, na companhia de outras crianças, ia a percorrer o caminho da escolar até casa, quando de súbito começou a chover torrencialmente. Apesar disso, continuámos a andar ao mesmo ritmo até chegarmos a casa”. (Yen, 1989: 260).

在古代的中國，在中世紀的歐洲，兒童都被視為“小大人”。他們的童年非常短暫，七歲的兒童就幾乎承擔與成年人一樣多的責任和任務。對孩子們來說，玩耍的時間變得非常珍貴：只有在大人們結束一天的工作後，他們才能盡情地玩。當時的人們沒有意識到，玩遊戲對兒童發展體能、社交能力及認知能力是如此重要。相反，玩遊戲總是與貪玩聯繫在一起，大人們往往認為貪玩的孩子不走正路。在中國古代文學作品中，神童總是那些對普通兒童活動不感興趣的孩子。即使是在二十世紀，這種想法依然存在。晏陽初（1890-1990），中國平民教育家，四川巴中人，這樣描述他的童年：

“母親總是告訴我們，必須時刻注意坐立行食的禮節。她從來都不會讓我們跑跳。有一天，我和其他孩子一起放學回家，突然間下起瓢潑大雨。儘管如此，我們仍然以同樣的速度走回家。”（晏，1989:260）



Esta atitude de suspeita em relação ao jogo tem origem no pensamento confucionista. Os pedagogos confucionistas desaprovavam os jogos como sendo prejudiciais ao desenvolvimento do carácter das crianças. Talvez por isso, muitos jogos infantis e brinquedos tradicionais chineses começaram por fazer parte de actividades militares e económicas do mundo dos adultos, antes de serem 'conquistados' pelas crianças. É o caso, entre outros, do papagaio de papel, usado pela primeira vez por um general Han que, planeando uma revolta, construiu e lançou um papagaio nos céus para medir a distância que o separava do palácio do Imperador, para mais tarde construir um túnel que lhe permitisse entrar lá sem ser visto. A corda de saltar também foi originariamente usada em exercícios militares, entrando depois na corte imperial, durante a dinastia Tang, onde era usada pelas mulheres como forma de entretenimento, e por elas chegou às crianças. Outros brinquedos tiveram igualmente a sua origem histórica em cerimónias religiosas ou tradições populares, só depois transitando para o universo infantil.

這種對遊戲的懷疑態度起源於儒家思想。儒家教師不贊成遊戲，因為他們認為玩物喪志，即：玩遊戲對孩子的性格發展有害。也許正是出於這個原因，中國古代的諸多遊戲及玩具，最初都起源於成人世界的軍事和經濟活動，之後才被孩子們“征服”。其中一個例子是風箏。首次使用風箏的是一位策劃起義的將軍，他造了一隻風箏在天空中測量他與皇宮之間的距離。後來，他挖了一條地道，讓他成功地潛入皇宮。跳繩最初亦是用於軍事訓練。唐代時，跳繩進入宮廷，成為妃子們的一種娛樂活動，然後通過她們傳給了兒童。其他的玩具也具有宗教儀式或民間傳統等歷史淵源，只是在後來才進入兒童的世界。

Em suma, se o jogo e os brinquedos não entravam nas agendas dos pedagogos, não deixaram, porém, de conquistar o seu espaço na vida real das crianças. Contudo, antes da era industrial, os brinquedos eram simples, sugerindo mais do que mostrando. Por exemplo, um chicote podia ser usado como um cavalo, um cesto com sementes chegava para formar um rebanho, e com um molho de pedras as crianças construíam um castelo. O prazer de brincar estava mais ligado ao simbolismo que as crianças atribuíam aos objectos, do que aos objectos em si mesmos. As crianças eram instadas a construir mundos imaginários, em que misturavam a fantasia com elementos reais do seu quotidiano.

Hoje sabemos que o jogo é fundamental no desenvolvimento humano. Na infância, uma das funções do jogo é imitar o mundo real, a outra é desenvolver a imaginação. Ambas são importantes, sendo a primeira essencial no processo de socialização da criança, e a segunda no processo de desenvolvimento cognitivo. Estimular a imaginação infantil é fundamental para que a criança possa crescer, alargando progressivamente os limites do seu universo, tornando-se criativa e inventiva, capaz de resolver problemas e de prosseguir na vida por caminhos desconhecidos.

總之，即使得不到老師的認可，那些遊戲與玩具仍然出現在兒童的生活中。然而，工業時代之前的玩具都很簡單，其內涵遠遠超出外表的意義。例如，一條鞭子可以當做騎馬玩，一籃種子可以當作羊群玩，一堆石頭就可以蓋“城堡”。孩子們玩遊戲的樂趣不在於玩物本身，而在於他們賦予玩物的象徵意義。在玩耍時，孩子們建立了一個虛構的世界，把他們日常生活中的真實元素與幻想結合起來。

如今，我們已經知道玩遊戲對人類的發展至關重要。童年玩遊戲的其中一個功能是模仿現實世界；另一個功能是發展想像力。兩者都非常重要，第一個功能對孩子的社交能力很重要，第二個對他們發展認知能力很重要。激發想像力對孩子的成長至關重要，可以逐步拓展他們的世界，促進他們發明創造的能力，提高他們解決問題的能力，並賦予他們在陌生環境中生存的能力。





Na educação formal, o jogo é um instrumento essencial de aprendizagem que todos os programas escolares deveriam incorporar e todos os professores deveriam pôr em prática regularmente. Mas ainda há, nos nossos dias, professores e professoras que temem usá-lo, pois acham que causa confusão e barulho, receando ser criticados ou incomodar os colegas nas salas vizinhas.

Porém, uma aula em que se coloca o silêncio como primeira preocupação é uma aula centrada no bem-estar do professor e não na motivação e na aprendizagem dos alunos. Os alunos aprendem comunicando, trocando experiências uns com os outros e com o professor. O silêncio dos alunos esconde, na maior parte do tempo, um alheamento total do que se passa em redor. O professor eficaz não solicita aos alunos que o ouçam em silêncio; distribui-lhes tarefas que os guiam na descoberta activa do saber, em cooperação com os colegas e sob a sua supervisão.

在正規教育中，玩遊戲亦是一種重要的學習工具，所有的課程都應納入玩遊戲的部分，所有教師亦都應定期練習。但是，目前仍然有一些教師不敢把遊戲融入到教學中，因為他們擔心玩遊戲會導致教室很亂，害怕噪音會影響附近的其他教室，並擔心被隔壁的同事投訴。

然而，把安靜擺在首要地位的課堂所真正關注的不是激勵學生學習，而是教師的福祉。因為學生們可以在與同儕交流心得，在與同學和老師相互溝通和分享經驗的過程中學習。在絕大部分情況下，學生們安靜的原因是他們已經分心。高效的老師從來不會要求學生安靜地聽講；他會給學生們分配一些任務，引導他們主動探索知識，通過與同學合作、在他的指導下完成任務。

A organização da classe em pequenos grupos e a implementação de actividades de jogos é uma estratégia de aprendizagem muito eficaz, desde que o professor prepare e teste previamente a actividade com os seus pares. É, porém, uma estratégia que exige do professor qualidades de organização e gestão da sala de aula; de comunicação e interacção; de resposta rápida e de improviso, pois mesmo uma actividade minuciosamente preparada tem sempre uma dimensão de improviso.

Quando a sociedade não reservava às crianças o direito de brincar, elas nunca deixaram de o fazer. Hoje, deixamos que joguem e que brinquem nos tempos e nos espaços que nós decidimos que são adequados: o parque infantil, o recreio, a festa de aniversário, o quarto, os períodos de férias... porque não colocar o jogo ao serviço da aprendizagem, dando-lhe as boas vindas à sala de aula? Em vez de levar uma existência clandestina, escondido do professor, porque não dar-lhe o direito de fazer parte do ensino e da aprendizagem?

把學生分成小組開展遊戲活動是一種非常有效的教學策略，前提是老師在組織此類活動前，須要針對有關年齡段的兒童進行準備和測試。然而，這種策略要求教師具備課堂組織管理、溝通互動、快速反應，以及即興創作等素質，因為即使是徹底準備的活動亦總會有即興的成分。

即使當社會不給予兒童玩遊戲的權利時，他們都從來沒有停止過玩遊戲。如今，我們放開手讓孩子們玩遊戲，並為他們準備好玩遊戲的恰當時間和空間：兒童樂園、休閒空間、生日派對、遊戲房間、節日期間……那麼，為什麼不把遊戲融入到學習中呢？為什麼不熱烈歡迎遊戲進入課堂呢？與其讓孩子採取一種隱秘的方式背著老師偷偷地玩遊戲，為什麼不讓玩遊

